SNES x MEGA: O duelo da Década
HARPZONE
nº 10
DOOM
QUAKE
E MUITO MAIS!!!

Editorial

Eis que a Revista WarpZone chegou à famigerada edição 10. E isso é motivo de comemoração. Afinal, não é todo dia que uma publicação independente nacional voltada ao mercado retro gamer chega à casa dos dois dígitos. É um trabalho árduo, mas realizado por pessoas que são apaixonadas pela história desta magnífica forma de arte que são os games.

E para celebrar esta edição para lá de especial, preparamos uma mega matéria de capa com dois dos maiores expoentes dos jogos de tiro: Doom e Quake. Sucessos da ID Software que mudaram a história dos games de forma como poucos o fizeram. Além disso, na seção Total War, nossos redatores se digladiaram para definir qual console foi o vencedor da batalha pela geração 16-bit.

E por fim, revisitamos um dos maiores mitos da história dos games envolvendo o odiado jogo do E.T. para o Atari 2600.

Comemore conosco essa marca de dez edições da revista, e embarque em mais uma viagem ao passado! Bom proveito!

Johnny Vila - Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.revistawarpzone.com.br/

Revista WarpZone nº 10 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Assistentes de Edição:** Alan Ricardo de Oliveira, Edimartin Martins **Revisão:** Rafael Belmonte, Marcio Mageski, Pedro Fortunato ▪ **Capa:** Leandro Cruz, Edimartin Martins, Johnny Vila ▪ **Diagramação:** David Vieira ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins **Redação:** Alan Ricardo de Oliveira, Johnny Vila, Edimartin Martins, Fabio Reis, Alexandre Rocha, Michel Borges, Flávio Antônio De Assis Leite ▪ **Pôster:** Alexandre Pagano.

ÍNDICE

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

Muitos Tiros e Pancadaria!

Foram 25 longos anos de espera, mas finalmente SoR está volta! Em desenvolvimento pelos estúdios Lizardcube (do remake de Wonder Boy: The Dragon's Trap) e Guard Crush Games, dentre os diferenciais mais marcantes, vale mencionar: o visual do game, desenhado à mão; a jogabilidade, que promete trazer novas mecânicas; e uma história inédita. Os tradicionais modos single e coop estarão presentes, assim como a trilha sonora, que será produzida pelos compositores originais da trilogia clássica: Yuzo Koshiro e Motohiro Kawashima, junto com Yoko Shimomura, Hideki Naganuma e Keiji Yamagishi. Axel e Blaze já estão confirmados e espera-se também que novos personagens entrem na pancadaria. O game ainda não tem data de lançamento ou plataformas definidos, mas é quase certo que sairá para todos os videogames da atual geração.

Tá Vindo Aí

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

THE NINJA WARRIORS ONCE AGAIN

Produzido pela Taito e pela Natsume Atari, "The Ninja Warriors: Once Again" acaba de ser lançado para Nintendo Switch e PS4.

Para quem não conhece Ninja Warriors, é mais um jogo beat'em up que teve sua primeira versão lançada em 1987 nos arcades e, em 1994, teve uma continuação exclusiva para o Super Nintendo. Essa nova versão é um remake do cartucho de SNES, e conta com gráficos e sons refeitos, sem perder a essência; dois novos personagens que se juntam à pancadaria; e um modo multiplayer para dois jogadores. Mais um ótimo jogo para recordar as tardes de jogatina desenfreada dos anos 90. ■

Tá Vindo Aí

Por **Johnny Vila**

Pegando todo mundo de surpresa ao ser revelado durante a apresentação da Nintendo, transmitida durante a E3 2009, a continuação da clássica franquia da Konami será um pouco diferente dos games clássicos. Ela apostará no visual 3D com perspectiva isométrica (na maior parte do tempo) e implementação de novas mecânicas, além de quatro personagens jogáveis. O game chega no dia 24 de setembro para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC. ■

Tá Vindo Aí

Por **Johnny Vila**

BATTLETOADS

Já fazia um bom tempo que a Microsoft vinha enrolando os fãs de Rash, Pimple e Zitz, apresentando, ao longo dos anos, diversos indícios de que os sapos estariam voltando. Pois bem, o jogo foi anunciado e, durante a E3 2019, o primeiro trailer foi exibido, com direito a muita pancadaria, bom humor e até as fases das motos. Tudo o que os fãs desejavam, não é mesmo? Em termos! Logo após à apresentação, a recepção do público mostrou-se um tanto cética quanto ao projeto em razão, principalmente, dos gráficos cartunescos e extremamente estilizados. Agora resta aguardar para ver se o game em desenvolvimento pela Dlala Studios surpreenderá com o resultado final ou manchará o legado da franquia da Rare.

Por **Edimartin Martins**

No início dos anos 90, a transição dos jogos de duas dimensões para o aclamado 3D ainda engatinhava, esperando os lançamentos dos consoles da nova geração. Enquanto as placas dedicadas para processamento de matrizes (placas de vídeo 3D) não eram lançadas, uma jovem empresa, sediada em Mesquite no Texas, estaria redefinindo o gênero de tiro em primeira pessoa e deixando a sua marca na história dos videogames.

Inicialmente, os designers da ID Software imaginaram que poderiam desenvolver um jogo com a história do filme Aliens (o segundo filme da franquia), contudo os problemas de uso de direitos autorais fizeram o time desistir da ideia. Eles decidiram, então, criar uma história unindo demônios vindos diretamente do inferno com os cenários sci-fi de Alien. Como título, o projeto recebeu como

nome uma palavra dita por Tom Cruise no filme "A cor do dinheiro", de 1986, que ao ser questionado sobre o que tem dentro da caixa que guarda o seu taco de sinuca predileto responde: "*doom*" (perdição, em inglês). Nasce então, em dezembro de 1993, DOOM para Microsoft DOS, dando início a uma avalanche de jogos de tiro para computadores e consoles.

DOOM é o primeiro jogo feito com uma *game engine* chamada "ID Tech 1", apresentando um falso 3D, comumente denominado "2.5D", com uma jogabilidade em duas dimensões e *sprites* renderizados em perspectiva para criar o efeito de profundidade em 3 dimensões. Por essa razão, a *engine* não conseguia apresentar terrenos com dois andares ou mais, e todo o mapa era construído em uma visão aérea, similar a The Legend of Zelda: A Link to The Past para Super Nintendo. Ao invés de chaves, em DOOM, o jogador carregava cartões eletrônicos, utilizados para destravar as portas. Cada cor do cartão correspondia à sua respectiva porta com luzes nas mesmas cores deste.

Em DOOM, o jogador assume o controle de um *marine* espacial sem nome, posteriormente apelidado de “o cara do doom” (*doomguy*), desbravando os arredores de uma base militar espacial construída em umas das luas de Marte, bem como o próprio inferno. O jogo apresenta labirintos cheios de monstros inimigos, incluindo humanos possuídos por fantasmas e demônios vindos do inferno. Para sobreviver nesse cenário demoníaco, o jogo disponibiliza ataques usando o próprio punho e diferentes armas como: pistola, escopeta, metralhadora giratória, lança-mísseis, arma de plasma, serra elétrica e uma BFG9000 (*Big Fucking Gun*) que pode matar quase qualquer inimigo com apenas um tiro. Similar à arte apresentada nos primeiros jogos da franquia Mortal Kombat, os artistas da ID Software construíram os personagens no mundo real, utilizando massa de modelar, que depois de digitalizados eram adicionados aos *sprites* do jogo.

O resultado foram inimigos pré-renderizados utilizando todo o realismo que o mundo real podia oferecer - pelo menos naquela época.

A campanha single player apresenta três episódios: **“Knee-Deep in the Dead”, “The Shores of Hell” e “Inferno”**. Cada um deles pode ser jogado na ordem que quiser, escolhendo entre cinco possíveis níveis de dificuldade: “I’m too young to die”, “Hey, not too rough”, “Hurt me plenty”, “Ultra-Violence” e “Nightmare!”. Estes níveis podiam modificar a quantidade

de dano sofrido pelos inimigos, o reaparecimento de inimigos novos após a morte dos companheiros e a velocidade da movimentação destes.

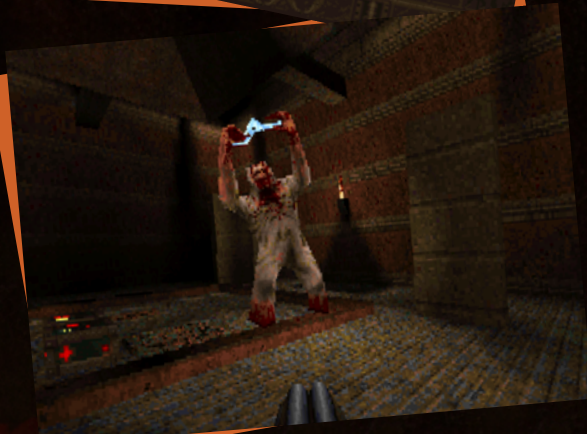
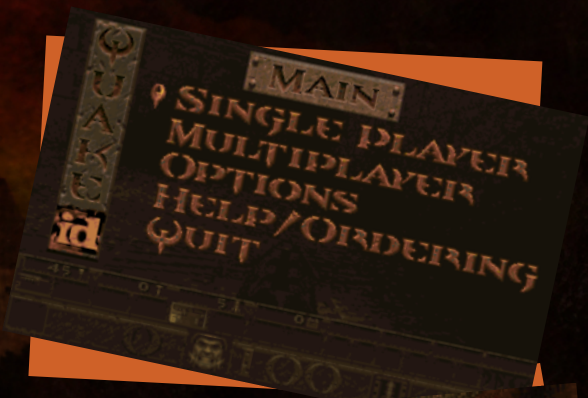
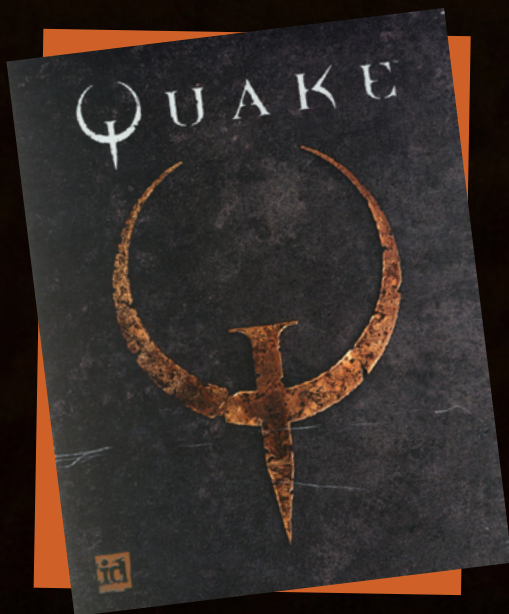
DOOM também trazia um modo multiplayer onde até quatro jogadores podiam competir em uma rede local, e também com dois jogadores, que digladiavam-se pela internet. Este modo de jogo foi chamado de "Deathmatch" e conhecido no Brasil como "mata-mata".

Um ano após o lançamento, a sequência "DOOM 2: Hell on Earth" chegava ao MS-DOS, e ao Macintosh em 1995. O jogo utilizava um motor gráfico aprimorado para apresentar cenários maiores e infestados de inimigos. Também foi adicionada uma nova arma ao arsenal, sendo chamada de super escopeta (basicamente, uma escopeta de dois canos). Diferente do seu antecessor, o jogo contava com trinta fases lineares, divididas em quatro áreas: "UAC Underground", "UAC's Starport (Hellish Outpost)", "City" e "Hell".

Desde o lançamento da sua primeira versão, surgiram no mercado muitos jogos de tiro similares à obra-prima desenvolvida pela ID Software. Algumas destas versões, apelidadas de “clones de DOOM”, utilizavam a mesma *engine* do primeiro jogo, sendo licenciada para uso comercial e outras versões construídas com os motores de jogos próprios, baseados na tecnologia da ID Software. Pode-se dizer que DOOM modificou a indústria de jogos ao adicionar um nível de violência nunca visto em um jogo. A viagem ao inferno nunca foi tão divertida. Contudo, a ID estava apenas começando...

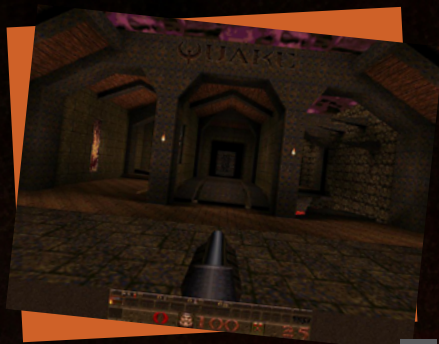
Desenvolvido pela ID Software e publicado pela GT Interactive, QUAKE aprimora o gênero antes popularizado por DOOM, trazendo-o para o mundo dos jogos totalmente em três dimensões. Diferente do falso 3D mostrado no game anterior, o novo motor, chamado **Quake Engine**, revolucionou a indústria ao trazer cenários com iluminações e sombras pré-calculadas, junto com personagens e armas poligonais com iluminação em tempo real. Era maravilhoso atirar com o lança-mísseis e ver o projétil iluminando as paredes em volta antes de explodir a fuça de algum inimigo. O nome do jogo foi baseado em uma campanha de Dungeons and Dragons, onde o guerreiro chamado de "Quake" derrotava os monstros utilizando o seu grande machado.

ID Software - 1993

QUAKE é um game de tiro em primeira pessoa com cenários sombrios cheios de monstros, chaves e botões de ativação usados para acessar outras áreas do mapa. Diferente do menu de seleção de dificuldades mostrado em DOOM, QUAKE apresenta ao jogador um cenário inicial com três portais representando as diferentes dificuldades do jogo, sendo elas as tradicionais: *easy, normal e hard*. Também foi adicionado um quarto portal para o último nível e mais difícil, o *nightmare*. Entretanto, este portal foi escondido no cenário para que os jogadores não o acessassem acidentalmente. Dentro de cada portal o jogador explora o cenário de escolha do episódio, entre: "Dimension of the Doomed", "The Realm of Black Magic", "The Netherworld" e "The Elder World".

Cada episódio conta com uma única fase e, se concluída, o jogador volta para o cenário de seleção carregando consigo os itens adquiridos no episódio anterior, sempre com o objetivo de coletar a runa mágica. Depois que todas as runas são coletadas, o piso no cenário de seleção se abre mostrando o último deles, chamado "Shub-Niggurath's Pit", com a batalha final contra o último chefe do jogo.

Em sua jornada, é possível encontrar diversas armas, entre elas: um machado afiado com manchas de sangue; dois tipos de espingardas, uma com tiro normal e outra com tiro duplo; dois tipos de armas de pregos, uma metralhadora normal e outra giratória; um lançador de granadas e um lança-foguetes; e por último uma arma de raios.

O modo multiplayer de QUAKE disponibiliza partidas com até 16 jogadores conectados a um servidor dedicado ou a uma das máquinas dos próprios jogadores. Quando um dos jogadores morre, ele automaticamente é realocado em um dos pontos de *respawn* do cenário, perdendo todos os itens adquiridos no decorrer da partida, embora os itens também reaparecem nos seus lugares pouco depois de serem pegos. Também era possível jogar partidas de todos contra todos, duelos de dois jogadores, um jogador ou mais por time e um modo campanha cooperativo. A popularidade do multiplayer foi tão grande que um grupo de fãs na cidade de Dallas decidiu fazer um evento aberto para jogadores batalharem em uma rede local, necessitando apenas levar o próprio computador. A Quakecon tornou-se tão famosa que os desenvolvedores da ID Software começaram a fazer parte do evento para apresentar as novidades aos jogadores.

Similar ao seu antecessor, QUAKE revitalizou o gênero de tiro em primeira pessoa continuando o legado de sua desenvolvedora. O licenciamento da tecnologia ajudou projetos de

outras empresas como o exemplo da VALVE, que utilizou a Quake Engine na criação do primeiro Half Life. Os *modders*, programadores conhecidos por modificarem os jogos para criarem versões novas, também adicionaram novos conteúdos para a comunidade online. O *mod* mais famoso foi o jogo Team Fortress, que adicionava novos personagens com características e habilidades distintas. Mais tarde, a propriedade intelectual seria adquirida pela Valve e lançada a continuação utilizando a Source Engine.

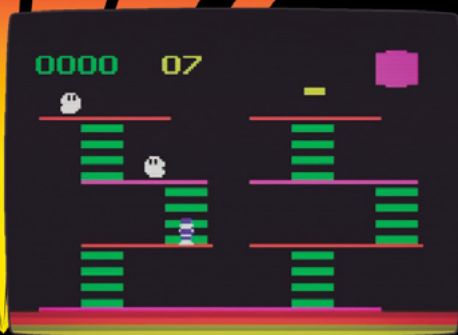
O primeiro QUAKE, lançado em 1996 para MS-DOS, pode não ter sido responsável pela popularização do gênero FPS, como DOOM o fez, mas com certeza deixou a sua marca na história. ■

John Romero:
O pai dos jogos de tiro

Alfonso John Romero, mais conhecido como John Romero, é um programador e game designer, co-fundador da ID Software, onde trabalhou no desenvolvimento de vários jogos como Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Doom II: Hell on Earth e Quake. Nesta época, também trabalhou como produtor executivo em Heretic e Hexen. Com a ajuda da tecnologia criada por John Carmack, John Romero ajudou a popularizar o gênero de tiro em primeira pessoa, trazendo aos jogadores o primeiro multiplayer online, chamado de deathmatch (ou mata-mata, aqui no Brasil). Conhecido mundialmente como o pai de DOOM, Romero deixou o seu legado no mundo dos jogos de tiro influenciando como nenhum outro a indústria dos games.

A AVENTURA ESTÁ DE VOLTA

Os dois primeiros cartuchos para o Odyssey no Brasil depois de 34 anos estão chegando...

DEATH RACE

FLORESTA ASSOMBRADA

E muitos outros jogos virão...

www.experienciaodyssey.com.br/novosjogos

ODYSSEY BRASIL

Apoiadores

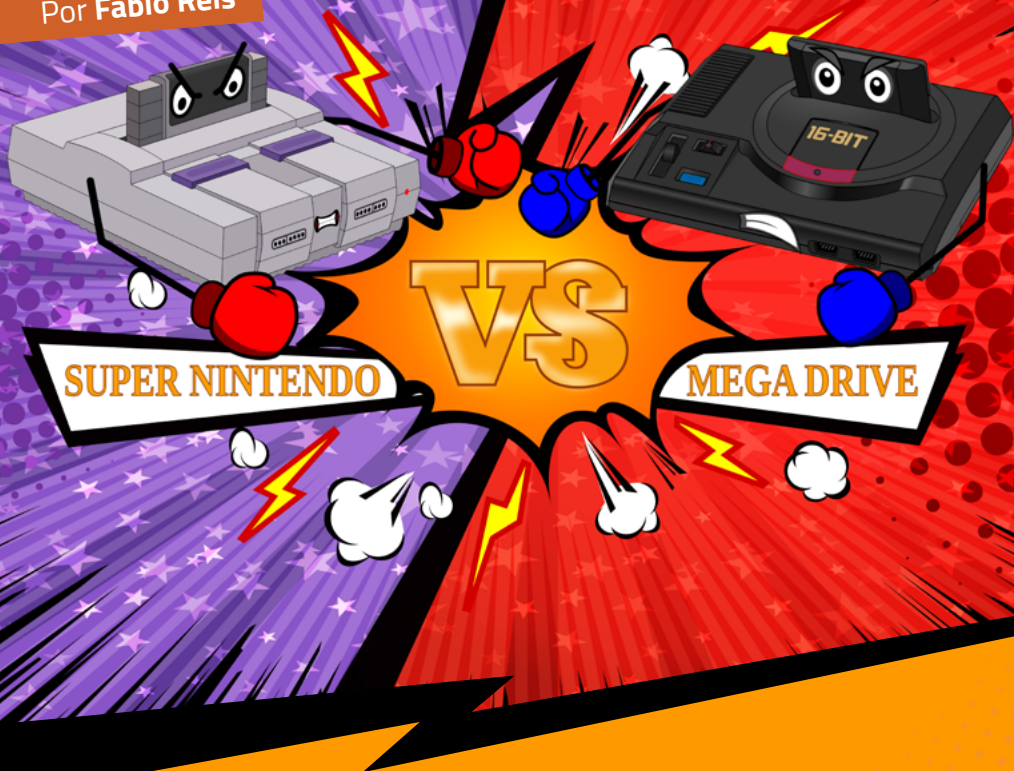
WARPZONE

- Adelso Florentino da Silva
- Ademar Secco Junior
- Alan Ricardo de Oliveira
- Alex Saraiva de Lima
- Alexandre Doarte Souza
- Anaelisa Ticianelli
- Anderson da Rosa
- André Fernandes Pereira
- Antônio Cesar Mello Simões
- Antonio Danilo
- Antonio Francisco Gaspegiane de Oliveira
- Bruno Jacinto
- Bruno Soares Pinto Costa
- Caca Ferreira
- Carlo Marcelo Revoredo da Silva
- Carlos Eduardo Oliveira
- Cesar Cruz
- Claudio Bahl
- Cris Lima Guimaraes
- Cristhian Denardi
- Daniel Paes Cuter
- Diego Alves Bianchini
- Diego Azevedo
- Diego Borin Reeberg
- Diego Henrique Bueno
- Diego Santana de Souza Felix
- Djair Durães Magalhães
- Dully Pimenta
- Eduardo Bispo dos Santos
- Eduardo Colnago Gonçalves
- Eduardo Pacheco Cembranel
- Elton Gomes
- Fabio Dedini
- Fabio Ferreira Reis
- Fábio Laudonio
- Felipe dos Santos Marchesini
- Ferigs Rezende
- Fernando Pacheco Cembranel
- Flávio Antônio de Assis Leite
- Gabo Kury
- Gabriel Tavares Florentino
- Geldo Ronie Santos Silva
- Geraldo Aleandro
- Glauber Cardoso
- Glauco A de A Santos (Megaxbr)
- Guilherme Monteiro Paschoal
- Gustavo Tadeu Halasi
- Hafiz Nogueira Choudhhury
- Hightower Branco
- Hugo Vandré Silvério Rios
- Humberto Pereira Figueira
- Iltom Favaro Junior
- Isaac Aubert de Araujo Barros
- Jean Luiz Mueller Bogo
- João Leonardo Pacifico dos Santos
- João Mateus Cardoso
- João Moisés Bertolini Rosa
- Johnny Angelo da Silva Vila
- Jonas Nunes
- José Emanuel Santos Sousa
- José Marcos Ribeiro Júnior
- Julio Dias da Costa
- Kalleby Evangelho Mota
- Kleber Danielski
- Laercio Barroso Lopes Mataruco
- Leandro Bianchi de Souza
- Leandro Costa Carbonaro
- Leonardo Ramos Rocha
- Lucas Ferreira Leite
- Lucas Vitor
- Luciana Masini
- Luis Fernando Bellone
- Luis Fernando Foggiato Caffaro
- Maico Sertório
- Maike André
- Mailson Rubem Pestana Pereira
- Marcelo Assol Caodaglio
- Marcelo Cunha Peixoto Figueiredo
- Marcelo Galvão
- Marcelo Mota
- Marcio Mageski Marques
- Marcos Hasselmann Bednarzuk
- Marcus Vinicius Garrett Chiado
- Marilia Carneiro
- Mario Cesar Candido
- Mario Pereira Baccarat Neto
- Mauricio Baia
- Messias Oliveira
- Nadson João Rodrigues de Souza
- Nelson Julio Jr.
- Nykora
- Otávio Rodrigues Vieira
- Paulo Roberto Sant Anna Cardoso
- Paulo Víctor de Medeiros Andrade
- Pedro Henrique Medeiros Fortunato
- Pedro Paulo Gino do Rego
- Rafael Abrahão
- Rafael Lima
- Rafael Pintaudi da Fonseca
- Renato Ramalho Maziviero
- Reric Tadeu Domingues Carneiro
- Roberto Resident Junior
- Saulo Esteves Rodrigues
- Sergio Augusto Vladisauskis
- Sidney Marcelo Saito
- Thiago Oliveira
- Tiago Pantuzzi
- Vanessa Trojman
- Victor Medeiros Setúbal
- Vinícius de Luca
- Wagner Sales
- Wellington França Donato
- William dos Santos

Muito obrigado, pessoal! Vocês são a WarpZone! Quer fazer parte do clube também?

Acesse www.warpzone.me/clube

Total War

Por **Fabio Reis**

Nesta edição, a Total War dará lugar a uma batalha polêmica, muito além da mera rivalidade entre jogos, uma disputa entre duas entidades do mundo gamer, os consoles que deram sentido ao termo "Guerra dos Consoles": o SNES e o Mega Drive.

Mesmo hoje em rodas de diálogo entre amigos, podemos ouvir a velha discussão sobre qual foi o melhor videogame daquela geração, qual tinha os melhores jogos ou qual era tecnicamente superior. E a resposta para tudo isso muda conforme a paixão de cada um.

É disso que se trata esta seção mostrar quem vence essa guerra em uma discussão na qual o maior argumento aqui é a experiência de cada um, e para isso chamamos nosso time de redatores para ver qual foi o bam bam bam dos 16-bit! "**LET THE BATTLE BEGIN!"**

Os Combatentes

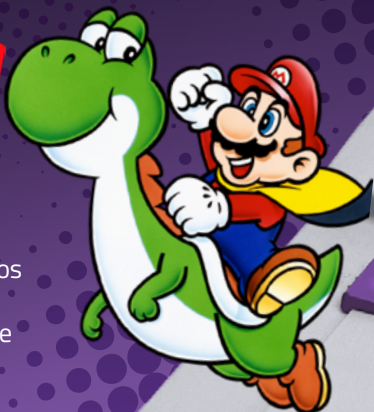
O console da SEGA chegou ao mercado japonês no ano de 1988 para concorrer com o poderoso PC-Engine e o popular Famicom (NES).

O “famigerado” Mega Drive era um verdadeiro avanço em relação à concorrência, e contava com muitos títulos convertidos diretamente dos arcades da SEGA, como Altered Beast, Space Harrier, Out Run e tantos outros tantos games que faziam parte da biblioteca do Mega. Era o sonho de muitos garotos finalmente poder jogar conversões fiéis dessas máquinas. Além da chegada de Sonic ao mundo dos games.

Nos States, o Mega se chamava Genesis e tinha um marketing agressivo contra seu principal rival no começo, o NES, tanto que a principal propaganda da SEGA por lá tinha como slogan “Genesis Does What Nintendon’t”, esquentando a Guerra do Console um pouco antes da chegada do verdadeiro rival, o Super Nintendo.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

A Nintendo havia conseguido salvar o mercado de games na década de 80 com o seu popular NES, que reinava nos Estados Unidos e no Japão, apesar da resistência da NEC, com o PC-Engine, e da SEGA, com o Master System.

Com a chegada do Mega Drive, a empresa japonesa viu que era hora de evoluir, e em 1990 colocou nas lojas nipônicas o poderoso Super Famicom, e com ele uma biblioteca vasta de jogos exclusivos, como Final Fight, Super Mario World, e Street Fighter II, que até então era o arcade mais popular do mundo. E assim, com a chegada do console no ocidente em 1991, a verdadeira Guerra dos Consoles teve início.

O VEREDITO DA REDAÇÃO

Alexandre Rocha

Opinar a respeito do que é, provavelmente, o período mais emblemático da chamada "Guerra dos Consoles" é sempre uma tarefa complicada, ainda mais quando a análise envolve questões subjetivas, como a experiência individual e nossa percepção sobre um vencedor.

Sabe-se que no início dos anos 90, a vida dos gamers no Brasil era muito diferente da de hoje, nosso acesso a consoles oficiais, ou mesmo jogos, não era tão simples, dependíamos quase que exclusivamente das revistas de videogames como fonte de informação e os custos de construir uma biblioteca de títulos razoável era bastante elevado. Foi nesse espírito que, ainda no início da década, surgia o Mega Drive em terras tupiniquins, capitaneado por uma forte campanha de marketing da Tec Toy com a promessa de trazer para nossas casas as tão sonhadas conversões fiéis de alguns jogos clássicos dos arcades.

Embora o Super Nintendo já desse sinal de vida no Japão e Estados Unidos (e alguns poucos felizardos já começavam a importar o console por aqui) — e as notícias sobre seus jogos chegarem ao Brasil por meio das publicações especializadas, e sua superioridade técnica fosse alardeada por todos os cantos —, era o Mega Drive, com sua representação oficial, que ganhava espaço na mídia convencional no início da década (refiro-me ao período anterior à criação da Playtronic). Foi durante essa época que, depois de muito choro, consegui convencer meus pais a me darem de presente o 16-bit da Sega.

Creio que a partir daí ficou bastante difícil dissociar a imagem de console ideal que eu tinha na cabeça dos consoles da Sega (fato que perdurou até o derradeiro Dreamcast) — apesar de ter invejado algumas vezes os proprietários de Super Nintendo durante o longo período de exclusividade de Street Fighter II, por exemplo. Foi o Mega Drive o responsável pelo período em que mais joguei na vida. Cartuchos como Moonwalker, QuackShot, Sonic, Streets of Rage, Golden Axe e Super Monaco GP devem ter gastado os conectores do console por conta das inúmeras vezes em que foram desconectados e reconectados a ele.

Creio que parte do carinho que nutri pelo console também se deve ao esforço dos meus pais para comprarem um console ainda caríssimo no Brasil dos anos 90 (adquirido parcelado à época) e por ter trazido tantos amigos para intermináveis "sessões gamísticas" em casa, fato reforçado pela exclusividade de um videogame de 16-bit dentre as crianças da vizinhança daquela época, em que ainda reinava o famoso "Nintendinho".

Independente da superioridade técnica e do sucesso comercial superior do Super Nintendo, foi o Mega Drive a fonte de alguns dos momentos mais divertidos que vivi na década de 90, e é por esse motivo que ele leva meu voto nesse Total War.

Michel Borges

Antes de qualquer coisa, devo dizer que foi uma ideia excelente da redação, mas um tanto quanto complicado para mim, porque foram os dois consoles que mais marcaram minha infância. O peso para a minha escolha acabou caindo sobre o gênero que mais joguei na época: beat' em up. Com esse critério de desempate, e como viúva da SEGA, minha decisão pode ser considerada uma traição do tipo "a Amy saindo com o Mário e o Sonic descobrindo".

O Mega drive tem uma enorme lista de jogos no estilo, mas acabei jogando muito mais no Super Nintendo os grandes clássicos da "porradaria". Por conta disso, na minha cabeça, quando penso em beat'em up, lembro da trilogia Final Fight e do prefeito Haggar dando "pilão" em meliantes; Captain Commando e sua galera retrofuturista dos anos 90; o melhor jogo das tartarugas ninja, o Turtles in Time; meu "herói brega" favorito: Sonic Blast Man; a fusão mais inusitada da época: Battletoads and Double Dragon; Batman Returns, um jogo ótimo de um filme ruim, com o mesmo valendo para o jogo Power Rangers The Movie.

Foi mal, "Seguistas", traí o movimento!

- O segundo motivo é outro excelente jogo com personagens da Disney, Aladdin, que também apareceu no SNES, mas se saiu melhor no console da Sega;

- Os melhores jogos de briga de rua foram os da franquia Streets of Rage, também exclusivos do console;

- Em 1991, era lançado um dos personagens mais carismáticos da história. SONIC surgiu como um relâmpago com sua velocidade alucinante para bater de frente com um certo bigodudo, e fez bonito;

- Mega Drive é SEGA! Só este motivo já seria suficiente para fundamentar a escolha.

Poderia citar vários outros motivos para ter escolhido o Mega Drive — Alex Kidd, Altered Beast, Moonwalker, e até mesmo Ayrton Senna —, mas acredito que os cinco motivos acima são mais que suficientes para fundamentar minha escolha sobre o melhor videogame daquela geração. MEGÃO FOREVER!

Flávio Antônio De Assis Leite

A "Guerra dos Consoles" na era 16-bit sempre será lembrada por quem jogou videogame naquela época. Eram muito comuns "discussões" acaloradas durante o recreio na escola, cada um tentando argumentar qual era o melhor console e defender o seu favorito. Agora, tanto tempo depois, tive a oportunidade de reviver estes bons tempos escrevendo este texto para defender o meu lado. Apontarei cinco "motivos" que fundamentam minha escolha, o MEGA DRIVE.

- Começo citando dois dos melhores jogos da era 16-bit: Castle of Illusion e Quack Shot. Jogos exclusivos do Mega, estrelados por dois dos principais personagens da Disney, Mickey e Donald, respectivamente;

Edimartin Martins

Sendo lançado um ano depois de seu principal concorrente, a transposição dos 8-bit para os 16 incrementava muito mais do que as cores mostradas na tela. Estava nascendo um monstro, que inicialmente atacaria o Japão e depois dominaria o resto do mundo, trazendo uma nova maneira de jogar videogames e moldando a indústria de jogos. Junto com o console, vinha o pontapé inicial dessa evolução, apresentando um mundo novo para o

encanador bigodudo explorar, cheio de possibilidades para agradar do mais simples ao jogador mais hardcore.

A sua vasta biblioteca apresentava desde portes de clássicos de fliperama até RPGs, trazendo histórias complexas com batalhas travadas em turnos ou em tempo real. Os cartuchos possibilitavam o uso de chips de processamento como o *mode 7*, que possibilitava desenhar a imagem em uma perspectiva 3D. Mas, o maior diferencial entre os seus concorrentes era o controle de 12 botões (considerando que, tecnicamente, o direcional representa quatro botões) que possibilitava uma gama maior de combinações para o mapeamento de teclas nos mais diferentes tipos de jogos. De quem estou falando com tal descrição técnica nesta célebre batalha? Do eterno SNES!

Alan Ricardo de Oliveira

Na geração 8-bit o Master System foi, para mim, a melhor escolha devido aos excelentes cartuchos e a popularidade aqui no Brasil graças ao excelente trabalho da Tec Toy. Já na geração 16-bit a coisa complicou um pouco. Inicialmente, tive o Mega Drive, e joguei as franquias mais famosas da Sega como Golden Axe, Phantasy Star, Streets of Rage, Sonic, Shinobi e muitos outros. Mas, de repente, as coisas mudaram por causa de um jogo de luta que virou mania mundial: Street Fighter II. Apesar de SF2 também ter saído para Mega tempos depois, muitos outros jogos de luta vieram no embalo, e eu fiquei vidrado com aquelas magias e disputas com os amigos.

Num belo dia, fui a uma locadora e vi o jogo de luta Power Athlete, no SNES. Já havia jogado muito a versão de Mega Drive, mas quando vi a versão de SNES foi o empurrão que faltava para eu abandonar o Mega. Os gráficos até que eram os mesmos, mas o som era muito superior, músicas com instrumentos diferentes e vozes com efeito de eco! Aquilo tudo me encantou. Comecei a pensar também em outros jogos de luta como Fatal Fury 2, Art of Fighting (que tem músicas melhores que no Neo Geo), World Heroes, Dead Dance, Power Instinct, Fighter History's e também nos beat'em up que tinham títulos incríveis para o SNES como Final Fight, Rushing Beat, Ninja Warriors, Sonic Blast Man e Turles in Time. Se nos jogos de ação o Mega tinha Strider, no SNES tínhamos Run Saber, com a vantagem de poder chamar aquele amigo "fera no joystick" para dividir a aventura. Outros jogos que me fascinaram no console 16-bit da Nintendo foram aqueles baseados em tokusatsu como Kamen Rider, Ultraman, Ultraseven, Carranger e Power Rangers. Jogos simples, mas de diversão sem igual. Foi assim que passei para a turma do Mario onde, tempos depois, iria jogar a excelente trilogia Donkey Kong e Killer Instinct.

Mesmo o Mega Drive tendo em seu acervo muitos e bons jogos eu escolho o SNES pela maior variedade de títulos, pela superioridade técnica em gráficos, sons e efeitos especiais.

E O VENCEDOR É:

Que batalha acirrada! A cada texto a balança ia para um lado, e o resultado foi desempatado no último voto.
O Mega Drive é dono de grandes clássicos que fazem parte dos nossos corações como Sonic, Vectorman, Gunstar Heroes e tantos outros jogos que figuram até hoje em qualquer lista de melhores jogos de todos os tempos. Já o Super Nintendo chegou um pouco depois com Super Mario World, Donkey Kong Country, F-Zero, Star Fox e muitos outros que rivalizaram com os títulos do console da SEGA. Essa guerra talvez tenha sido a mais importante da indústria dos videogames. Mesmo hoje com Xbox e PlayStation tendo seu exército de apaixonados, e com as redes sociais inflamando cada vez mais essa guerra, nada se compara aos resultados fantásticos que a Sega e a Nintendo conseguiam obter para tentar abocanhar a maior fatia do mercado, e sabe quem saía ganhando de verdade com essa "guerra"?
Nós, os jogadores, que tínhamos as prateleiras das locadoras repletas de novidades todos os meses, revistas com páginas e mais páginas de títulos pra gente detonar em casa. Foi uma época fantástica, e independente de qualquer pesquisa ou discussão, o melhor resultado sempre foi e sempre será somente um: a diversão. ■

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL™

DE ARRASA QUARTEIRÕES A ETERNO MITO

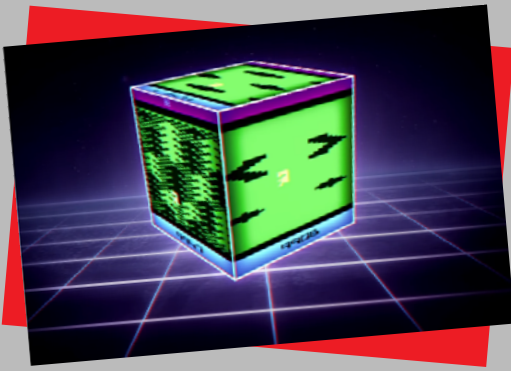
No ano de 1982, estreava nos cinemas um dos maiores êxitos da carreira do cineasta Steven Spielberg e um dos maiores sucessos da própria indústria: "E.T.: O Extraterrestre". Enquanto isso, no mercado de games, a Atari mantinha a hegemonia do setor com o seu badalado 2600. De olho nos ótimos resultados obtidos com o filme Spielberg, os executivos da companhia de games não pensaram duas vezes ao fazer um - impensável até então - acordo. Este envolveu uma quantia superior a 20 milhões de dólares para obter os direitos de adaptar a obra do cinema para um jogo. Após a conclusão das negociações, só havia uma preocupação: Lançar o game a tempo do período de Natal, o que significava terem o prazo de apenas cinco (!) semanas para o desenvolvimento.

Coube a Howard Warshaw o desenvolvimento de E.T.

Howard, talvez impulsionado pelo sucesso de seus primeiros games ou pela inexperiência de um setor tão jovem como era o de games naquela época, aceitou prontamente a proposta para criar o game no período solicitado. Dois dias após, Howard já participava de um encontro com Spielberg para apresentar as ideias e mecânicas idealizadas para o game.

A missão não era nada fácil. Afinal, um jogo inteiro nunca havia sido desenvolvido em tão pouco tempo. Mas, decididos a tornar o game um hit para o período natalino, os executivos recorreram ao game designer/ programador: Howard Scott Warshaw. Este mesmo profissional obteve resultados fantásticos com o aclamado game Yars' Reveng e com a adaptação para os games do filme Raiders of the Lost Ark (Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida).

Mesmo com prazo de desenvolvimento tão curto, Howard almejava impor inovações ao game, idealizando-o como um verdadeiro mundo 3D, em uma concepção até então nunca abordada. Com o sinal verde de Spielberg para o inicio da criação do game, Howard levou para casa uma estação de desenvolvimento da Atari, na qual poderia trabalhar, por quase 24 horas ao dia, durante as próximas semanas.

Steven Spielberg e Howard Warshaw

O game E.T. foi idealizado como um mundo 3D muito tempo antes dessa dimensão existir nos games

Ao final do prazo estabelecido, a missão estava cumprida: game foi efetivamente lançado. A Atari encheu o mercado de publicidade e a recepção pelo público com o tão aguardado game começou muito bem, com o título dominando as listas de vendas.

Tudo ia muito bem, até o momento em que, de forma inusitada, consumidores começaram a devolver suas cópias do game, pedindo reembolso em razão da quantidade de bugs, qualidade geral do produto e dificuldade elevada. Com isso, as projeções de vendas da Atari foram brutalmente afetadas, uma vez que a empresa havia fabricado cerca de quatro milhões de cartuchos. Ao invés de ver seu produto liderando as pesquisas de mercado, via um número sem igual de cartuchos sendo devolvidos sem expectativa de comercialização. Surge assim, aquele que é possivelmente o maior mito de todos os tempos da indústria de games: A Atari, para se livrar dos altos estoques não comercializados do game, teria enterrado milhares de unidades em um aterro na cidade de Almagordo, no estado do Novo México-EUA por volta de 1983.

O mito era verdade, unidades do jogo foram encontradas no Novo México

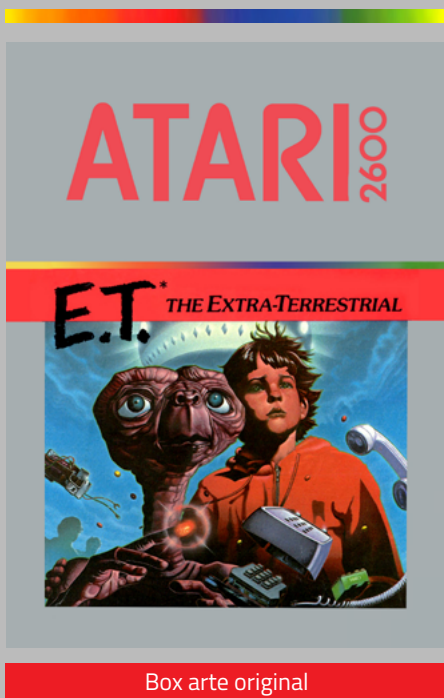
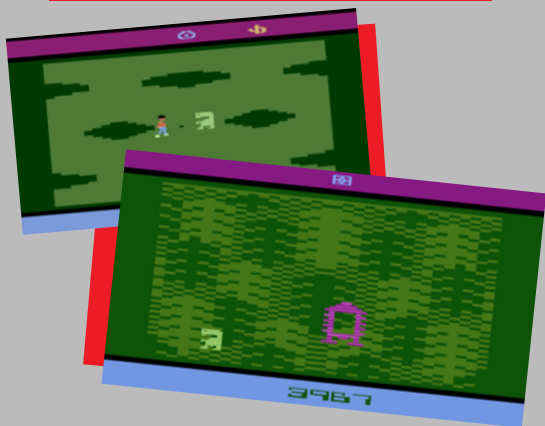
E durante mais de 30 anos este mito permeou o imaginário da comunidade gamer, até que em 2014 algo ocorreu. A equipe da “Fuel Industries” criou um documentário intitulado “Atari: Game Over”. Este teve como foco a criação do game E.T., o impacto do seu fracasso na trajetória da Atari e o mito dos cartuchos enterrados. E, com a autorização dos governantes de Almagordo, realizou um complexo projeto de escavação no aterro municipal. No fim, a escavação provou que o mito era (pelo menos em parte) real, ao encontrar cópias descartadas do jogo no local.

O pior jogo de todos os tempos?

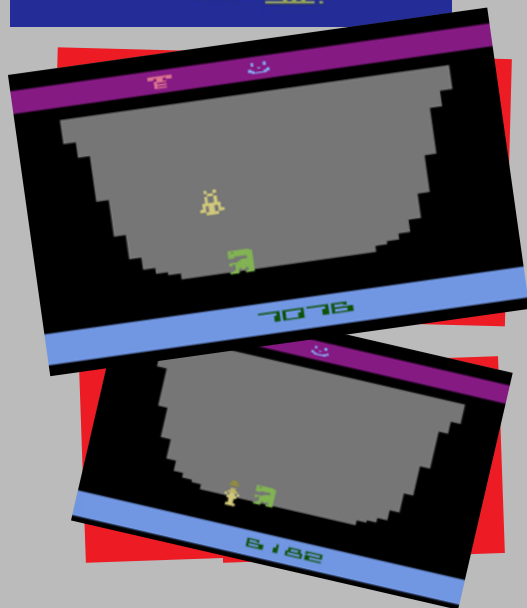
Além do mito dos milhares de cartuchos descartadas no novo México, E.T. tem figurado, por décadas, como um dos piores games de todos os tempos. Este jogos foi acusado de ter sido um dos principais responsáveis pelo crash na indústria de games em 1983. Mas o game em si e seu legado são mesmo tão terríveis? Vamos aos fatos:

O mito se tornou realidade, porém em parte. Do total descoberto no aterro pelos pesquisadores, apenas cerca de 10% eram, efetivamente, representados por cartuchos do E.T. Ou seja, tratava-se de um descarte "geral" de produtos da Atari, em um ano no qual a indústria passou por seu pior momento.

O crash de 1983 foi provocado por diversos fatores, como saturação no mercado, momento fragilizado da economia como um todo e populariazação no mercado de computadores domésticos a preços mais acessíveis. Tudo isso culminou em uma expectativa do mercado, de que games eram apenas uma "moda", que logo iria passar e ser superada por outra tendência. Felizmente, o mercado estava errado, e pouco depois o segmento daria a volta por cima impulsionado pela japonesa Nintendo.

E.T., obviamente, não foi "o" responsável por provocar tal depressão em todo um sistema. No entanto, todo o legado de sua época o marcou como um dos principais símbolos de tal momento na história dos games. Talvez, um pouco mais de tempo de desenvolvimento para eliminar os bugs e balancear a jogabilidade, e um pouco menos de ambição comercial no projeto, e a história tivesse sido bem diferente da que conhecemos.

Box arte original

Easter Eggs do espaço!

Adventure foi o primeiro game que apresentou um easter egg na história dos games, quando o criador do jogo incluiu seu próprio nome em uma tela secreta. Howard Warshaw, com autorização da Atari, também incluiu easter eggs no jogo do E.T., fazendo referência aos seus dois jogos anteriores.

Sucessos anteriores à E.T. receberam homenagem no jogo

Após coletar as peças do telefone e dar à Elliot sete unidades de doces, ao reviver a flor, ela se transformará em um "YAR" (do game Yars' Reveng) e sairá voando. Ao repetir o processo, a mesma flor se transformará em "Indiana Jones". Repetindo a mesma sequência de ações pela terceira vez, fará com que aparecerá escrito "HSW3", uma referencia de que este é o terceiro game de Howard Scott Warshaw. Em tais procedimentos, será necessário encontrar a letra "H" do telefone para a aparição do Yar, o "S" para o Indy e o "W" para as iniciais de Howard. Aliás, isso mostra que as próprias peças do telefone, quando encontradas no game, representam as iniciais do criador do jogo. ■